

DESAIN MATERI EKONOMI TEMATIK BERBASIS KOMIK BERKARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI

Rabania, Rahmatullah, Inanna, Muhammad Rakib, Mustari.

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

Email : rabaniafeunm@gmail.com

ABSTRAK

Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter Untuk Anak Usia Dini. Pembimbing I: Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E dan Pembimbing II: Dr. Hj. Inanna, S.Pd., M.Pd

Penelitian Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan meliputi 5 tahap yaitu tahap analisis kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan, tahap mengidentifikasi materi ekonomi yang akan dikembangkan, tahap pengembangan yang meliputi: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan produk, 3) Uji coba awal, dan 4) Revisi produk, tahap produk ekonomi tematik berbasis komik, dan tahap uji coba produk. Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli desain dan 25 peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Desain Materi Ekonomi Tematik layak untuk diujicobakan dan layak untuk disediakan sebagai desain materi pada jenjang pendidikan sekolah dasar ini dilihat dari hasil penilaian ahli materi diperoleh skor rata – rata 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli desain diperoleh skor rata – rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan penilaian peserta didik uji coba produk diperoleh skor rata – rata 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci : Desain, Pembelajaran Ekonomi Tematik, Komik Berkarakter



PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan negara yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Beranjak dari amanat yang tercantum didalamnya yaitu membentuk manusia Indonesia yang cerdas dengan meningkatkan sumber daya manusia. Hal tersebut merupakan suatu tanggung jawab besar yang di emban oleh seluruh komponen dalam kehidupan bernegara, salah satu cara untuk meingkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi kemajuan suatu negara, berbagai macam cara yang dilakukan baik oleh pemerintah, pendidik (guru) atau pemerhati pendidikan agar masalah pendidikan dinegara kita dapat diatasi dan kualitas pendidikannya semakin baik. salah satu upaya perubahan dan pembaharuan sistem

pendidikan yang sudah dan sedang berlangsung, yaitu tentang peningkatan kualitas guru.

Pendidikan yang berkualitas berawal dari pembelajaran yang berkualitas sedangkan pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas pula. Hal Ini sejalan dengan pendapat (Farmawati, Ramli, & Rahmatullah, 2019) bahwa, Jika gurunya berkualitas baik, maka pendidikan juga akan baik, jika tindakan para guru dari hari ke hari bertambah baik, maka akan menjadi lebih baik pula keadaan dunia pendidikan, khususnya dalam mencetak generasi yang terdidik. Terdidik dalam arti guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. tentu saja keberhasilan implementasi sistem pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepaiawaian dan kompetensi guru.

Kompetensi pada dasarnya merupakan gambaran tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh seseorang dalam pekerjaannya. Agar dapat melakukan sesuatu dalam kegiatannya maka seseorang harus memiliki kemampuan dalam bentuk pengetahuan (knowledge), sikap (attitude), dan keterampilan (skill) yang sesuai dengan bidang pekerjaannya. Mengacu pada pengertian tersebut maka kompetensi guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang harus dapat dilakukan seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya baik berupa kegiatan, berperilaku, maupun hasil yang dapat ditunjukkan. Kompetensi yang harus dikuasai oleh setiap guru pada dasarnya adalah mengelola pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan agar dapat menghantar peserta didik menuju pada perubahan – perubahan perilaku baik intelektual, moral, maupun sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran di sekolah merupakan serangkaian aktivitas terencana yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru. Pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan melainkan harus dilakukan secara terencana dengan baik. Proses merencanakan pembelajaran ini tidak hanya dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) melainkan merupakan proses sistematis yang dilakukan dari tahap penentuan kebutuhan hingga menguji keefektifan desain pembelajaran yang dikembangkan.

Desain materi pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, karena desain materi pada pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dan peserta didik. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil observasi terhadap peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP rata – rata cenderung bosan saat mengikuti pembelajaran tematik, karena peserta didik hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas tanpa memanfaatkan media. Contoh – contoh yang diberikan guru sangat abstrak dan jauh dari konteks kehidupan sehari – hari peserta didik, guru tidak menggunakan desain pembelajaran yang menarik minat peserta didik karena belum tersedia desain untuk pembelajaran tematik, guru mengajar hanya berceramah dengan metode konvensional. Hal demikian merupakan penyebab peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, serta malas untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hasil observasi yang dilakukan di kelas, terlihat peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik, sebagian dari peserta didik ngobrol dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, beberapa peserta didik terlihat pasif dan mengantuk.

Faktor – faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain guru mengajar secara konvensional, guru sebagai pusat belajar sedangkan peserta didik pasif hanya sebagai obyek, guru belum memanfaatkan desain dalam pembelajaran baik yang disediakan sekolah maupun hasil pengembangan.

Berdasarkan kondisi tersebut upaya dalam mengatasi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang kreatif serta belum tersedianya desain materi pada pembelajaran adalah dengan menggunakan media grafis seperti komik. Keunikan komik terletak pada karakter seni gambar yang berkesinambungan. Kesan berkesinambungan itulah yang menjadikan karya seni komik terasa hidup saat dibaca.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai, (2009:67) menyatakan bahwa komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat baca peserta didik.

Desain komik berkarakter pembelajaran tematik ini memiliki kelebihan dibanding dengan

desain lain. Desain pembelajaran tematik dapat dijadikan media pembelajaran mandiri, kelompok maupun klasikal. Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik lain, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan desain dan materi dalam pembelajaran. Selain digunakan sebagai sebuah desain pembelajaran, juga berfungsi sebagai media hiburan yang menarik dan efektif sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami makna pembelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya bagi peserta didik pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Karena pendidikan dasar berfungsi sebagai peletakan dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti mengangkat judul **“Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter Untuk Anak Usia Dini”**.

KAJIAN LITERATUR

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Menurut Wittrock dalam Aryanti, (2015:18) yang mendefinisikan bahwa *“learning is the term we use to describe the process involve in changing through experience. It is the process of acquiring relatively permanent change in understanding, attitude, knowledge, information, ability, and skill through experience”*. Belajar merupakan suatu istilah yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan proses yang melibatkan perubahan melalui pengalaman. Belajar merupakan proses untuk memperoleh perubahan pemahaman, tingkah laku, pengetahuan, informasi, kemampuan, dan keterampilan secara melalui pengalaman. Berdasarkan pendapat tersebut, terlihat bahwa belajar melibatkan tiga komponen pokok, yaitu (1) adanya perubahan tingkah laku, (2) perubahan yang relative permanen, (3) perubahan dihasilkan dari pengalaman.

Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Daryanto, (2014:1) adalah “proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik”. Daryanto juga menjelaskan jika pembelajaran

dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, anak mengalami langsung yang dipelajarinya, maka akan tercipta pembelajaran yang bermakna.

2.2 Pembelajaran Ekonomi

Menurut Deliarnov (2015:3) : “Ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu sosial yang khusus mempelajari tingkah laku manusia atau segolongan masyarakat dalam usahanya memenuhi kebutuhan yang relatif tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas adanya.”

Menurut Paul Samuelson dalam Deliarnov (2015:3) ilmu ekonomi adalah studi mengenai bagaimana orang dan masyarakat memilih, dengan atau tanpa menggunakan uang untuk memanfaatkan sumber-sumber daya produktif yang langka demi memproduksi berbagai komoditi dari waktu ke waktu dan mendistribusikannya untuk dikonsumsi, saat ini, maupun di masa depan, oleh berbagai orang dan kelompok dalam masyarakat.

2.3 Desain Pembelajaran

Menurut Ningtyas, (2016:34) Desain pembelajaran adalah disiplin yang berhubungan dengan pemahaman dan perbaikan suatu aspek dalam pendidikan yaitu proses pembelajaran. Tujuan kegiatan membuat desain pembelajaran adalah menciptakan sarana yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Sehingga disiplin desain pembelajaran terutama berkenaan dengan perumusan metode –metode pembelajaran yang menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam pengetahuan dan keterampilan siswa. Desain pembelajaran dianggap sebagai penghubung antara keduanya karena desain pembelajaran adalah pengetahuan yang merumuskan tindakan pembelajaran untuk mencapai outcome pembelajaran.

Menurut Muldofir, (2016:34) desain pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan *output* yang baik. Prosedur kerja tersebut memiliki tahapan – tahapan antara lain analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2.4 Hakikat Model Pembelajaran Tematik

Menurut Trianto, (2011), Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang direncanakan berdasarkan tema –tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia dan sekitar mereka.

Pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya menurut Sukardi, (2001:45) pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari –hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran. Pengajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin dan saling terkait. Dengan demikian, materi –materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam kurikulum.

Pengimplementasian pembelajaran tematik didasarkan pada karakteristik belajar peserta didik sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Manfaat tersebut merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam implementasi pembelajaran tematik. Berdasarkan pendapat di atas, manfaat dari pembelajaran tematik adalah penghematan waktu, pembelajaran menjadi utuh, dan penguasaan konsep meningkat. Semua manfaat tersebut ditujukan agar peserta didik mengalami belajar yang bermakna melalui pembelajaran tematik.

2.5 Kajian Komik Pembelajaran

Menurut Kristyaningrum, (2017:10) komik salah satu media yang tepat untuk

menyampaikan informasi. Dalam penelitian ini, komik digunakan sebagai media untuk mengemas informasi. Adanya penokohan dan pencakapan singkat dilengkapi gambar-gambar merupakan alasan pemilihan media kartun untuk mengemas informasi kebencanaan melalui sebuah buku. Media komik diduga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca buku tersebut.

Menurut Sudjana & Rivai, (2009:68) Komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif.

2.6 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar (SD)

Menurut Ningtyas (2016), “anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah ahli materi, ahli desain, dan peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Inpres Kampus Ikip. Uji coba yang diteliti adalah kelayakan komik sebagai desain materi pembelajaran. Secara keseluruhan kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu: Tahap analisis kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan, tahap mengidentifikasi materi ekonomi yang akan dikembangkan, tahap pengembangan yang meliputi: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan produk, 3) Uji coba awal, 4) Revisi produk, tahap produk desain materi ekonomi tematik berbasis

komik, dan tahap uji coba produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan komik ini adalah angket menggunakan teknik analisis Deskriptif Kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif melalui uji kelayakan produk menggunakan skala *likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data menggunakan teknik analisis Deskriptif Kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif melalui uji kelayakan produk menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi komik berkarakter hasil validasi Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter oleh ahli materi

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Isi	37	4,6
2.	Keabsahan	26	4,3
3.	Penyajian	15	5,0
4.	Keterlaksanaan	15	5,0
5.	Tampilan menyeluruh	14	4,7
Total		107	4,7
Kategori			Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 penilaian komik oleh ahli materi dikatakan “sangat layak” dengan rata-rata skor (X) sebesar 4,7 terletak pada rentang 4,2 s/d 5,0 yang berarti Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan “layak untuk di ujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”.

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi untuk bahan perbaikan desain komik, antara lain: ditambahkan kata pengantar atau karakter tokoh dalam komik pada halaman depan komik

Tabel 2 Rekapitulasi komik hasil validasi Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter oleh ahli desain

No	Aspek Kelayakan	Ahli Desain	
		Jumlah Skor	Rata-Rata
1	Anatomi Komik	14	3,5
2	Kualitas Gambar	14	4,7
3	Keterbacaan Teks	15	5,0
4	Tampilan Menyeluruh	17	4,3
5	<i>Emotion Impact</i>	22	4,4
6	Prinsip Visual Desain Sampul	14	4,7
7	kesesuaian Materi	18	4,5
8	Kualitas teknik	23	4,6
TOTAL		137	4,5
KATEGORI		Sangat Layak	

Berdasarkan Tabel 4.3 penilaian komik oleh ahli desain dikatakan “sangat layak” dengan rata-rata skor (X) sebesar 4,5 terletak pada rentang 4,2 s/d 5,0 yang berarti Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan “layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”.

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain untuk bahan perbaikan media buku saku, antara lain: saran dan masukannya untuk memperbaiki warna sampul, dan perbaikan konsistensi penggunaan sapaan dan istilah kata.

Tabel 3 Penilaian kelayakan Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter dari masing- masing Validator

Aspek Kelayakan	Rata – Rata Skor		Nilai	Kategori
	Ahli Materi	Ahli Desain		
Isi	4,6	-	A	Sangat Layak
Keabsahan	4,3	-	A	Sangat Layak

Penyajian	5,0	-	A	Sangat Layak
Keterlaksanaan	5,0	-	A	Sangat Layak
Tampilan Menyeluruh	4,7	-	A	Sangat Layak
Anatomi Komik	-	3,5	B	Layak
Kualitas Gambar	-	4,7	A	Sangat Layak
Keterbacaan Teks	-	5,0	A	Sangat Layak
Tampilan Menyeluruh	-	4,3	A	Sangat Layak
<i>Emotion Impact</i>	-	4,4	A	Sangat Layak
Prinsip Visual Desain Sampul	-	4,7	A	Sangat Layak
Kesesuaian Materi	-	4,5	A	Sangat Layak
Kualitas teknik	-	4,6	A	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Keseluruhan	4,5		A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa rata-rata skor aspek kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan dan kelayakan keterbacaan teks menduduki peringkat tertinggi sebesar 5,0 dengan kategori sangat layak. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek kelayakan tampilan menyeluruh, kelayakan kualitas gambar, dan prinsip visual desain sampul dengan rata-rata skor sebesar 4,7 termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 4 Penilaian Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter uji coba awal produk ditinjau dari kelayakan isi

N o	Kategori	Rata –Rata Skor	Kriteria
-----	----------	-----------------	----------

1	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	4,4	Sangat Layak
2	Kelengkapan materi	4,0	Layak
3	Kemenarikan materi	4,6	Sangat Layak
Total		13	
Rata –Rata Skor		4,3	Sangat Layak

Tabel tersebut menunjukkan bahwa total rata –rata skor penilaian kelayakan isi komik sebesar 13 sehingga rata –rata skor yang diperoleh 4,3 terletak pada rentang >4,2 s/d 5,0 dengan kategori sangat layak.

a) Kelayakan Kebahasaan

Tabel 5 Penilaian Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter uji coba awal produk ditinjau dari kelayakan kebahasaan

N o	Kategori	Rata –Rata Skor	Kriteria
1	Ketepatan penggunaan istilah/ symbol/ lambing	4,4	Sangat Layak
2	Kejelasan kalimat	4,6	Sangat Layak
3	Penggunaan bahasa komunikatif	5,0	Sangat Layak
4	Keruntutan penyajian	4,4	Sangat Layak
Total		18,4	
Rata –Rata Skor		4,6	Sangat

Layak

Tabel tersebut menunjukkan bahwa total rata –rata skor penilaian kelayakan isi komik sebesar 18,4 sehingga rata –rata skor yang diperoleh 4,6 terletak pada rentang >4,2 s/d 5,0 dengan kategori sangat layak.

b) Kelayakan Kegrafikan

Tabel 6 Penilaian Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter uji coba awal produk ditinjau dari kelayakan kebahasaan

No	Kategori	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Ukuran komik	4,8	Sangat Layak
2	Desain komik menarik	4,8	Sangat Layak
3	Kepraktisan komik	5,0	Sangat Layak
4	Penggunaan huruf	4,6	Sangat Layak
5	Keterbacaan penulisan kalimat	4,4	Sangat Layak
Total		23,6	
Rata –Rata Skor		4,7	Sangat Layak

Tabel 6 tersebut menunjukkan bahwa total rata –rata skor penilaian kelayakan isi komik sebesar 23,6 sehingga rata –rata skor yang diperoleh 4,7 terletak pada rentang >4,2 s/d 5,0 dengan kategori sangat layak.

Berikut ini hasil penilaian kelayakan komik dari keseluruhan item aspek kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kegrafikan.

Tabel 7 Hasil penilaian kelayakan komik dari keseluruhan item aspek kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kegrafikan.

No	Aspek Kelayakan	Rata –Rata Skor	Kriteria
1	Isi	4,3	Sangat Layak
2	Kebahasaan	4,6	Sangat Layak
3	Kegrafikan	4,7	Sangat Layak
Total		13,6	
Rata –Rata Skor		4,5	Sangat Layak

Tabel 7 tersebut menunjukkan bahwa total rata –rata skor hasil penilaian kelayakan komik dari keseluruhan item aspek kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kegrafikan. sebesar 13,6 Sehingga Rata –rata skor yang diperoleh 4,5 terletak pada rentang >4,2 s/d 5,0 dengan kategori sangat layak.

Ini menunjukkan bahwa hasil validasi materi dan validasi desai memperoleh kategori sangat layak, dan pada tahap uji coba awal dengan memberikan anket kepada peserta didik dan memperoleh kategori sangat layak dapat ditarik kesimpulan bahwa desain materi ekonomi tematik berbasis komik ini dapat diproduksi dan disediakan dengan tetap melakukan perbaikan atas saran dan kritik ahli materi, ahli desain dan peserta didik.

Tabel 8 Penilaian Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik pada uji coba produk lapangan

No	Aspek Kelayakan	Uji Coba Lapangan Produk	
		Jumlah Skor	Rata - Rata
1	Isi	285	4,8
2	Kebahasaan	374	4,7
3	Kegrafikan	466	4,7
Total		4,7	
Kategori		Sangat Layak	

Tabel 8 menunjukkan total rata-rata skor

yang diperoleh yaitu 4,7 dengan rentang terletak pada >4,2s/d 5,0, dengan kategori sangat layak. sehingga Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis komik yang telah diujicobakan siap untuk disediakan pada pembelajaran sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter Untuk Anak Usia Dini

Pengembangan desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik berkarakter untuk anak usia dini terdiri dari lima tahap yaitu, Tahap analisis kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan, tahap mengidentifikasi materi ekonomi yang akan dikembangkan, tahap pengembangan, tahap produk pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik. tahap uji coba produk. Tahap awal dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ekonomi tematik SD Inpres Kampus IKIP. Analisis dimulai dari peneliti melakukan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan –kelemahan yang dihadapi siswa dikelas dalam pembelajaran khususnya pembelajaran ekonomi tematik. Peneliti juga melakukan dokumentasi guna memperoleh informasi awal sebelum melakukan pengembangan. Data awal tersebut kemudian dijadikan bahan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan. peneliti kemudian mengidentifikasi materi ekonomi yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta sesuai dengan materi pembelajaran yang ada pada sekolah yang dijadikan subjek penelitian. berdasarkan pengamatan dibutuhkan sebuah desain materi ekonomi tematik yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Adapun materi materi yang dikembangkan diantaranya adalah konsumsi, kebutuhan dan keinginan, kebutuhan pokok, pembeli, transaksi, rugi, produksi, lingkungan, barter, untung dan bank dimana terdapat di dalamnya penanaman karakter dasar yang dapat menstimulus peserta didik untuk memiliki karakter sesuai dengan isi dalam cerita komik.

Tahap selanjutnya pada tahap ini peneliti mengembangkan produk desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik, selanjutnya menentukan komponen dan membuat rancangan desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik yang meliputi : Membuat synopsis, membuat script cerita, membuat storyboard/sketsa, lineart, warna, finishing, typesetting, validasi komik dan revisi komik. Komik yang sudah dirancang dan dibuat selanjutnya diproduksi untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain. Kegiatan validasi ini dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan desain materi ekonomi tematik berbasis komik berkarakter yang dikembangkan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli. Setelah dikatakan layak, komik yang dikembangkan selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan desain materi ekonomi tematik berbasis komik berkarakter ini dari calon pengguna.

Kegiatan uji coba dilakukan dua kali, yang pertama uji coba awal dilakukan terhadap 5 siswa kelas V SD Inpres Kampus IKIP bertujuan untuk mengetahui apakah desain pembelajaran ekonomi tematik yang dikembangkan berjalan sesuai keinginan. Responden pada uji coba awal ini diharapkan memberikan penilaian dan input terhadap produk desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik berkarakter hasil pengembangan berupa masukan dan kritik perbaikan. Kegiatan uji coba dilengkapi dengan angket untuk diisi oleh siswa. Peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi guna mendapatkan informasi yang berupa penilaian dan saran terkait desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik berkarakter yang dikembangkan.

Setelah uji coba awal dilakukan revisi produk berupa pengeditan Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan berupa tanggapan, saran dan kritik, validasi ahli, ujicoba awal dan observasi peneliti. Data berasal dari pedoman observasi ahli dan angket ujicoba awal.

Selanjutnya hasil revisi produk uji coba awal dan pencetakan produk desain materi ekonomi tematik berbasis komik menjadi sebuah desain materi yang layak di uji coba berdasarkan

hasil uji coba awal dan validasi ahli materi, validasi ahli desain dan berupa saran dan kritik dari peserta didik pada jenjang pendidikan sekolah dasar . Produk disempurnakan sehingga dihasilkan desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik berkarakter yang kreatif dan menyenangkan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran.

Pada tahap terakhir produk desain ekonomi tematik berbasis komik yang telah melalui uji coba dan revisi serta menghasilkan sebuah desain pembelajaran ekonomi tematik berbasis komik pada jenjang pendidikan sekolah dasar maka dilakukan uji coba akhir atau uji coba lapangan untuk melihat tingkat keberhasilan dan menganalisis pencapaian bahwa desain pembelajaran ekonomi tematik ini adalah desain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pada ujicoba lapangan atau uji coba kedua dilakukan pengujian produk hasil revisi produk uji coba awal kepada peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP setelah dikurangi jumlah subyek penelitian pada ujicoba awal produk yang diujikan diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil post test yang diberikan serta kegiatan dikelas selama proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter

Kelayakan desain materi ekonomi tematik berbasis komik berkarakter diketahui melalui tahap validasi oleh para ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari ahli materi dan ahli desain. Aspek kelayakan yang dinilai terdiri dari kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan, kelayakan tampilan menyeluruh, kelayakan anatomi komik, kelayakan kualitas gambar, kelayakan keterbacaan teks, kelayakan tampilan menyeluruh, kelayakan *emotion impact*, kelayakan prinsip visual desain sampul, kelayakan kesesuaian materi, dan kelayakan kualitas teknik. Hasil validasi desain materi ekonomi tematik berbasis komik berkarakter secara keseluruhan ahli memperoleh rata rata 4.5 dengan kategori

sangat layak penjelasan lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan desain materi ekonomi tematik berbasis komik dari segi materinya. Aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian dan kelayakan keterlaksanaan sebagai berikut:

- 1) Kelayakan isi komik ditinjau dari 8 butir pernyataan merupakan penilaian dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Secara keseluruhan aspek kelayakan isi memperoleh rata –rata skor 4,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 2) Kelayakan kebahasaan komik ditinjau dari 6 butir pernyataan merupakan penilaian dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Secara keseluruhan aspek kelayakan kebahasaan memperoleh rata-rata skor 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 3) Kelayakan penyajian komik ditinjau dari 3 butir pernyataan merupakan penilaian dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Secara keseluruhan aspek kelayakan Penyajian memperoleh rata-rata skor 5,00 yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 4) Kelayakan keterlaksanaan komik ditinjau dari 3 butir pernyataan merupakan penilaian dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Secara keseluruhan aspek kelayakan. Keterlaksanaan memperoleh rata – rata skor 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 5) Kelayakan tampilan menyeluruh komik ditinjau dari 3 butir pernyataan merupakan penilaian dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Secara keseluruhan aspek kelayakan tampilan menyeluruh memperoleh rata – rata skor 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Ahli Desain

Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan desain dari segi desainnya. Aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan anatomi

komik, kelayakan kualitas gambar, kelayakan keterbacaan teks, kelayakan tampilan menyeluruh, kelayakan *emotion impact*, kelayakan prinsip visual desain sampul, kelayakan kesesuaian materi, dan kelayakan kualitas teknik sebagai berikut:

- 1) Kelayakan anatomi komik terdiri dari 4 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 3,5 dengan kategori layak. Penilaian kelayakan Anatomi komik merupakan penilaian terendah dari aspek yang dinilai oleh ahli desain.
- 2) Kelayakan kualitas gambar terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,7 dengan kategori sangat layak.
- 3) Kelayakan keterbacaan teks terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 5,0 dengan kategori layak. Penilaian kelayakan keterbacaan teks merupakan penilaian tertinggi dari aspek yang dinilai oleh ahli desain
- 4) Kelayakan tampilan menyeluruh terdiri dari 4 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,3 dengan kategori sangat layak.
- 5) Kelayakan *emotion impact* terdiri dari 2 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,4 dengan kategori sangat layak.
- 6) Kelayakan prinsip visual desain sampul terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,7 dengan kategori sangat layak.
- 7) Kelayakan kesesuaian materi terdiri dari 4 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,5 dengan kategori sangat layak.
- 8) Kelayakan kualitas teknik terdiri dari 5 butir pernyataan memperoleh rata –rata skor 4,6 dengan kategori sangat layak.
3. Penilaian peserta didik terhadap Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter sebagai desain materi dalam pembelajaran

Peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP Makassar merupakan subjek uji coba produk penelitian desain materi ekonomi tematik berbasis komik berkarakter dari segi materi dan desainnya. Berdasarkan hasil validasi komik dinilai aspek respon siswa terhadap lembar

penilaian kelayakan desain bertujuan untuk mengetahui kelayakan Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter, adapun pada tahap ini diujicobakan secara terbatas kepada subjek uji coba setelah revisi dan buku saku dinilai kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan adalah sebagai berikut:

a) Kelayakan isi komik ditinjau dari 3 butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat layak dengan perolehan skor rata –rata secara keseluruhan 4,3. butir pernyataan yang memperoleh skor tertinggi yaitu kemenarikan materi. materi dalam komik disusun sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga mudah difahami peserta didik karena keterkaitan materi pada kehidupan sehari –hari. Sedangkan butir pernyataan dengan skor terendah yaitu kelengkapan materi yang ada dalam komik. Kelengkapan materi dalam komik sangat terbatas dikarenakan pemahaman peserta didik yang masih sulit memahami materi materi yang lengkap.

b) Kelayakan kebahasaan komik ditinjau dari 4 butir pernyataan memperoleh skor rata –rata 4,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Butir pernyataan yang memperoleh skor tertinggi adalah penggunaan bahasa komunikatif yang mudah difahami oleh peserta didik. Sedangkan pada butir pernyataan yang memperoleh skor terendah yaitu keruntutan penyajian materi dan ketepatan penggunaan istilah/ symbol/ lambing dalam komik. Peneliti memperbaiki penyajian kalimat dengan meninjau kembali kalimat yang ada pada komik

c) Kelayakan kegrafikan komik terdiri dari 5 butir pernyataan memperoleh skor rata –rata sebesar 4,7 dengan kategori sangat layak. Butir pernyataan yang memperoleh skor tertinggi yaitu kepraktisan komik yang memiliki skor 5,0 dengan kategori sangat layak.

5 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan Desain Materi Ekonomi Tematik Berbasis Komik Berkarakter melalui 5 tahap, yaitu: Analisis

kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan merupakan tahap analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kebutuhan pembelajaran materi ekonomi. Tahap mengidentifikasi materi ekonomi yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi ekonomi dasar yang akan digunakan. Tahap pengembangan dilakukan produksi desain komik berkarakter yang dikembangkan dimulai dari a) Perencanaan, b) Pengembangan Produk yang terdiri dari membuat synopsis, membuat script cerita, membuat storyboard/sketsa, lineart, warna, finishing, typesetting, validasi komik dan revisi komik, c) uji coba awal, d) revisi produk. Tahap produk desain materi ekonomi tematik berbasis komik. Merupakan tahapan penyempurnaan komik setelah dilakukan validasi dan uji coba. Tahap Uji coba lapangan, dilakukan uji coba akhir untuk melihat tingkat keberhasilan dan menganalisis pencapaian bahwa desain pembelajaran ekonomi tematik ini adalah desain pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan desain materi ekonomi tematik berbasis komik berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli desain ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, keterlaksanaan, tampilan menyeluruh, anatomi komik, kualitas gambar, keterbacaan teks, tampilan menyeluruh, *emotion impact*, prinsip visual desain sampul, kesesuaian materi, dan kualitas teknik diperoleh penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata – rata skor sebesar 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli desain diperoleh rata – rata skor sebesar 4,5 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Respon peserta didik kelas V SD Inpres Kampus IKIP terhadap komik menunjukkan perolehan rata – rata skor sebesar 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan bagi beberapa pihak untuk perbaikan bagi penelitian selanjutnya sekaligus bagi peneliti ini, sebagai berikut:

1. Perbendaharaan materi pada komik perlu ditambahkan dan sesuai dengan kehidupan dan pemahaman sehari – hari peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar.
2. Waktu yang diperlukan untuk peneliti dan pengembangan sebaiknya diperpanjang agar output yang dihasilkan dapat optimal.
3. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan desain materi ekonomi tematik berbasis komik

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, D. N. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Scientific Approach Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP di Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana. Universitas Lampung. Bandarlampung.*
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliarnov. 2015. *Ekonomi Politik*. Jakarta : Erlangga
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri Di Kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23–29. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i2.7267>
- Kristiyaningrum, D. H. (2017). Disabo Berbasis Komik Sebagai Media Pendidikan Kebencanaan Di Sekolah Dasar Pningkatan. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 10.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Ningtyas, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Punakawan Untuk Peningkatan Keterampilan. 34.

Sudjana, & Rivai. (2009). *Media pengajaran. Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit Sinar.

Sukardi. (2001). *Prinsip Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.